SUNSOFT™ for the Nintendo Entertainment System™

*NES-EQ-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

FESTER'S™ QUEST

INSTRUCTION MANUAL

SUNSOFT

This official seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

THIS GAME IS
LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

Thank You! for purchasing the SUNSOFT "Fester's Quest" Game Pak.

Please read this instruction booklet carefully **before** starting to play the game. In doing so, you will be able to play the game better and enjoy it even more. Be sure to keep these instructions in a safe place.

Contents

Game Story ____ 2
How to Play ____ 3
Outside Street Scene ____ 4
Menu Screen ____ 5
Menu Screen Items ____ 6
Joystick Operation ____ 8
Houses ____ 9
Buildings & Alien Bosses ____ 10
Major Alien Enemies ____ 11
Game Hints ____ 12

Game Story

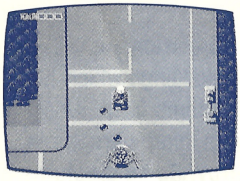
The Addams family are not very strange, in fact they are quite smart. You see, it was Ma-Ma who always warned of the alien UFO coming to invade their city. All the other Addams thought she was crazy, but Ma-Ma, using her crystal ball, put a protective spell on the Addams family house.

As Uncle Fester was Moonbathing one night, the fabled UFO appeared and beamed all the people in the town up. When the Aliens scanned the Addams house for life forms, they found none, thanks to Ma-Ma's spell.

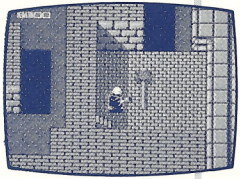
It is Gomez who must protect the Addams house, so Fester took his trusty gun and set out on his quest to rescue all the townspeople from the Alien UFO.

How to Play

There are three top view levels.

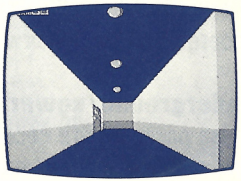


1. Outside street



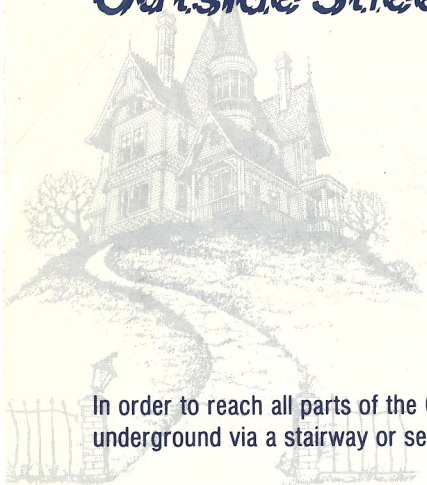
2. Underground sewers

3. UFO Platform



There is also a 3-D hallway view

Outside Street Scene



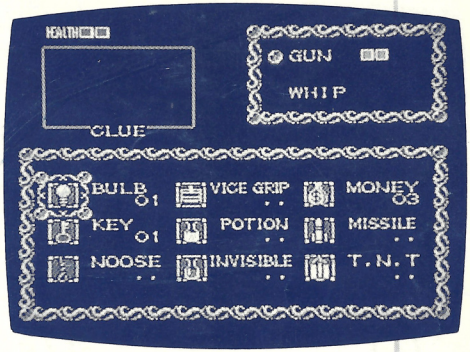
As Fester goes about his mission, he will find several houses and buildings which he may enter or gain useful items from. Also along the way are various enemy creatures which Fester must destroy. Some creatures will turn into useful items when destroyed.

In order to reach all parts of the Outside street areas, you must enter the underground via a stairway or sewer cover.

Underground/sewers.
These passages are necessary to reach different areas. Enemies destroyed here may leave useful items for pickup.

Menu Screen

There are 3 main functions to the menu screen:

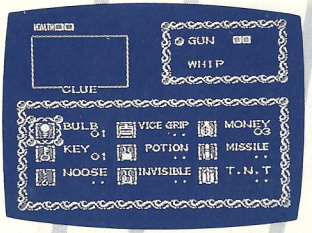


1. Selecting available items for use.

2. Choosing gun or whip and monitoring power. You receive the whip from Morticia after defeating the first boss.

3. "Clue," a map of where the final Master Alien Boss may be.

Menu Screen Items



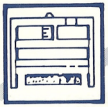
"Clue": Made up of 5 pieces in all. A new piece will be added each time an enemy boss is destroyed.

Gun/Whip power: Maximum gun power is 8, Maximum whip power is 4. To select Gun or Whip use "A", "B" or "select" buttons.

Bulb: Fester is very electric but he'll need a bulb to turn on the lights while underground.

Key: You need this to enter a building.

Money: With 5 units, you can visit a hot dog stand and regain health.



Vice Grip: If an enemy mosquito stings you and slows you down, use this to regain speed.

TNT: Use the "A" button to deploy these time delay bombs.

Potion: This will regain your health in full.

Invisible potion: Enemies can't see or hit you for a short time.

Missile: Can destroy several enemies at one time.

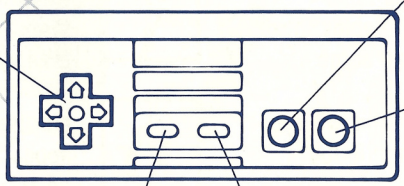
Noose: Lurch will appear and wipe out all on-screen enemies.

Other pickup items:

Gun: Blue guns will increase firepower, red guns will decrease firepower.

Whip: Blue whips will increase whip power, red whips will decrease whip power.

Control Pad Operation



Joystick
controls direction of Fester.

B Button
Shoots gun and missiles.

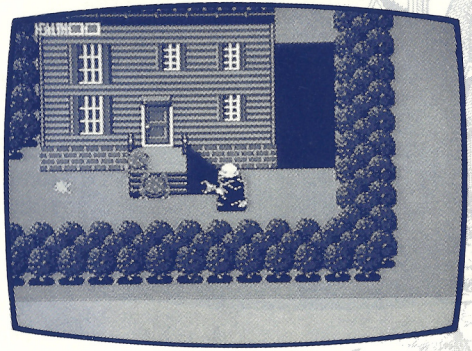
A Button
This will use a weapon or item selected.

Select

Start
switch from main to menu screen.

Houses

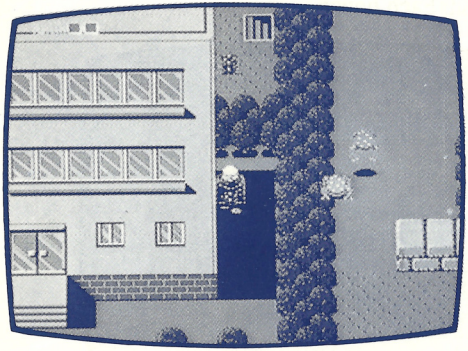
There are 7 different houses to visit. Each house has a member of The Addams Family waiting to give you items.



- Pugsly
- Wednesday
- Thing I
- Thing II
- Thing III
- Morticia
- Ma-Ma

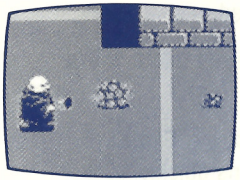
Items earned will be fully recharged each time a new boss is destroyed.

Buildings & Alien Bosses

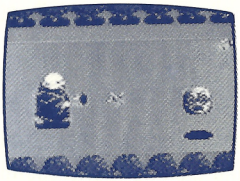


There are 6 different buildings to visit along your quest. Remember that you will need a key to enter a building. Inside each building is a maze of hallways. Most buildings have Alien Bosses located behind a certain door in the hallways. There is one building off the path with no Alien Boss inside. That building contains a secret item located behind a wall in a dead end that will increase your health from 2 to 4 units.

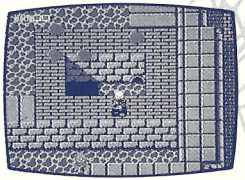
Major Alien Enemies



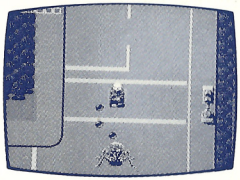
1. Globule — Annoys Fester along his quest.



2. Skeeter — This hovering alien sends out paralyzing mosquitos when hit. Fester will need vice grips to recover from a sting.



3. Slime replicators — These slimeballs will only multiply if you shoot them. Your best bet is to sneak around them.



4. Giant scorpion — When this shows up, it's time to move on to a different part of the quest.

Alien Bosses — To defeat some Bosses, you will need a fully powered whip.

Game Hints

- Make sure to keep all pickup items fully stocked.
- The use of a "Turbo" type joystick with rapid fire feature will be quite helpful.
- With rapid fire joystick, you can shoot and destroy "Slime replicator" aliens and pick up many useful items quickly.
- Increase your health from 2 to 3 units by entering the house off the path and piercing a dead end wall.
  The fourth unit you can receive from the family's house.
- Remember: avoid red Gun and Whip items.
- No weapons are available in 3-D hallways.
- When health is gone use the continue feature.
- Try to go slow in hallways and keep track of where you are. If you exit a building by accident, you must use a key to re-enter and find the Alien Boss.

SUNSOFT

TM

PRECAUTIONS

Veillez à mettre l'unité hors tension avant d'introduire ou de retirer la cartouche de jeu.
Cette cartouche est un appareil de précision. Evitez de la soumettre à des températures extrêmes, ne la laissez pas tomber, évitez-lui les chocs et n'essayez pas de la démonter. Ne touchez pas aux bornes. Conservez-les à l'abri de la poussière et de l'humidité qui pourraient endommager l'appareil.

Merci d'avoir acheté la cartouche de jeu "Fester's Quest" de SUNSOFT.

Veuillez lire attentivement ce manuel d'instruction avant de commencer à jouer. Ceci vous permettra de mieux utiliser le jeu et d'en profiter davantage. Placez cette notice dans un endroit sûr.

Table des Matières

Le scénario 16
Mode d'emploi 17
Scène de rue 18
Ecran Menu 19
Les objets de l'écran Menu 20
Utilisation de la manette de jeu 22
Les maisons 23
Les immeubles et les chefs extra-terrestres 24
Les principaux ennemis extra-terrestres 25
Quelques Astuces 26

Le scènario

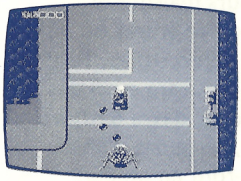
Les membres de la famille Addams ne sont pas complètement fêlés, en fait ils sont même très branchés. Voyez plutôt: Ma-Ma a toujours annoncé qu'un OVNI extra-terrestre envahirait leur ville. Tous les autres Addams pensaient qu'elle était folle, mais Ma-Ma, au moyen de sa boule de cristal, a enveloppé d'un charme protecteur la maison de la famille Addams.

Une nuit, alors que l'Oncle Fester se baignait au clair de lune, le fabuleux OVNI apparut et projeta ses rayons sur tous les habitants de la ville. Lorsque les extra-terrestres scrutèrent la maison des Addams pour y découvrir des formes de vie, ils ne trouvèrent rien . . . grâce au charme déployé par Ma-Ma.

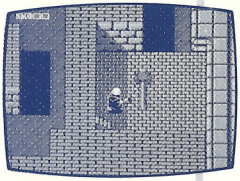
C'est à Gomez de protéger la maison des Addams; aussi Fester, équipé de son arme fidèle, se mit à sa recherche pour délivrer tous les habitants de la ville de la puissance maléfique de l'OVNI.

Mode d'emploi

Il y a trois sortes de vues d'en haut:

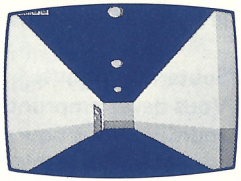


1. Dans la rue



2. Les égouts souterrains

3. La plate-forme de l'OVNI



Il y a aussi la vue d'un couloir en trois dimensions

Scène de rue

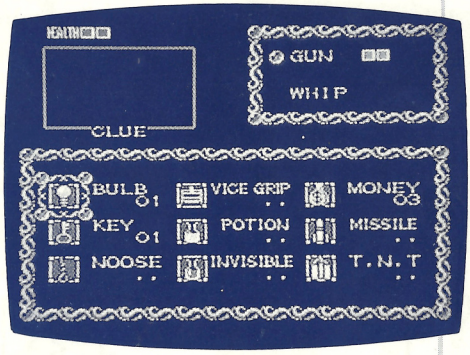
Tout au cours de sa mission, Fester rencontrera plusieurs maisons et immeubles où il pourra entrer ou qui lui fourniront des objets utiles. Tout au long de sa route il trouvera aussi des créatures hostiles qu'il devra détruire. Une fois détruites, certaines d'entre elles se transformeront en objets utiles.

Afin d'atteindre tous les recoins de la rue, vous devez pénétrer dans le souterrain par un escalier ou une bouche d'égout.

Souterrain/Egouts
Vous devez emprunter ces passages pour vous rendre dans différents endroits. Vous pourrez y recueillir des objets utiles abandonnés par des ennemis mis hors de combat.

Ecran Menu

L'écran Menu offre trois principales fonctions:

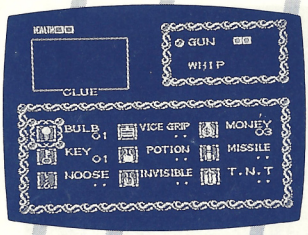


1. Sélection d'objets mis à votre disposition.

2. Choix d'un revolver (gun) ou d'un fouet (whip), et indicateur de puissance. Lorsque vous aurez détruit le premier chef extra-terrestre, Morticia vous donnera le fouet.

3. "Indice" (clue), la carte de l'endroit où peut se trouver le grand chef des extra-terrestres.

Les objets de l'écran Menu



Clue (Indice): Comporte 5 pièces en tout. Une nouvelle pièce sera ajoutée chaque fois qu'un chef ennemi sera détruit.

Gun/Whip Power (Puissance Revolver/Fouet): La puissance maximum du revolver est 8; celle du fouet est 4. Appuyer sur "A", "B" ou "Select" pour choisir entre le revolver et le fouet.

Bulb (Ampoule): Fester est chargé d'électricité, mais il aura besoin d'une ampoule pour allumer les lumières dans le souterrain.

Key (Clé): Vous en avez besoin pour pénétrer dans un immeuble.

Money (Argent): Avec cinq sacs vous pouvez vous restaurer avec des hot dogs et retrouver votre forme.

Vice grip (Etau): Si un moustique ennemi vous ralentit, cet objet vous permet de reprendre de la vitesse.

TNT: Utilisez le bouton "A" pour placer ces bombes à retardement.

Potion: Cela vous mettra en pleine forme.

Invisible potion (Potion d'invisibilité): Les ennemis ne peuvent plus vous voir ou vous atteindre pendant un bref instant.

Missile: Permet de détruire plusieurs ennemis à la fois.

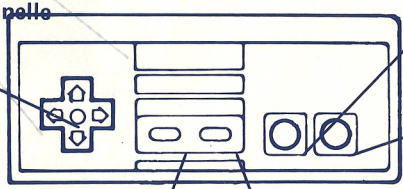
Noose (Noeud coulant): Lurch apparaîtra et exterminera tous les ennemis sur l'écran.

Autres objets à ramasser:

Revolver: Les revolvers bleus augmentent votre puissance de feu, les rouges la diminuent.

Fouet: Les fouets bleus augmentent votre puissance de fouet, les rouges la diminuent.

Utilisation de la manette de jeu



Manette Multidirectionnelle
commande la direction de Fester.

Bouton B
Tir au revolver et lancement de missiles.

Bouton A
Pour se servir de l'arme ou de l'objet choisi.

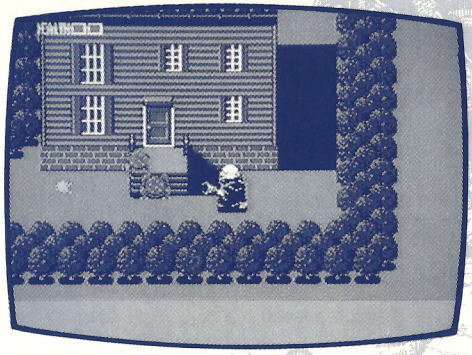
Select

Start (Démarrage)
Passe de l'écran principal à l'écran du menu.

Maisons

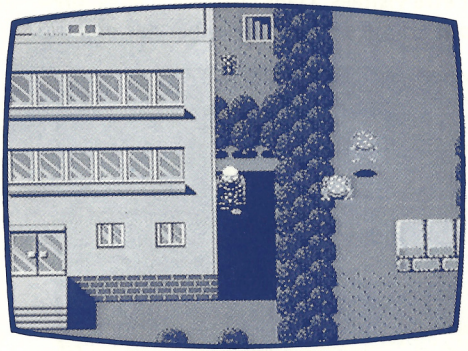
Sept maisons différentes doivent être visitées. Dans chacune d'elles, un membre de la famille Addams vous attend pour vous donner des objets.

- Pugsly
- Wednesday
- Thing I
- Thing II
- Thing III
- Morticia
- Ma-Ma



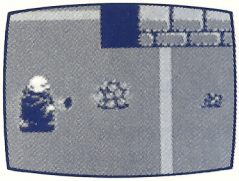
Les objets obtenus seront réapprovisionnés chaque fois qu'un nouveau chef extra-terrestre sera détruit.

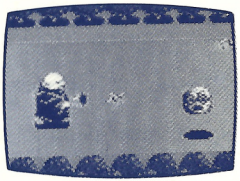
Immeubles et Chefs extra-terrestres

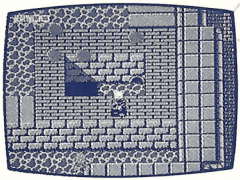


Votre quête vous fera visiter 6 immeubles différents. N'oubliez pas qu'il vous faut une clé pour entrer dans un immeuble. A l'intérieur de chaque immeuble se trouve un dédale de couloirs. Bien souvent, un chef extra-terrestre est caché derrière une porte donnant sur un couloir. Un immeuble à l'écart ne contient pas de chef extra-terrestre. Cet immeuble renferme un objet secret situé derrière un mur dans un couloir aveugle; son acquisition augmentera votre forme de 2 à 4 unités.

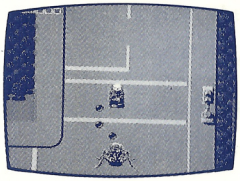
Principaux ennemis extra-terrestres







1. **Globule** — Embête Fester sans arrêt.



2. **Skeeter** — Cet extra-terrestre menaçant, quand il est touché, émet des moustiques paralysants. Fester aura besoin d'étaux pour se remettre de leurs piqures.

3. **Reproducteurs de Boue (Slime replicators)** — Ces boulettes de boues ne se reproduisent que si vous leur tirez dessus. Un bon conseil: passez à côté.

4. **Scorpion géant** — Quand cette bestiole apparaît, c'est le moment de passer à une autre partie de la quête.

Chefs extra-terrestres — Il vous faudra un fouet à la puissance maximum pour vaincre certains chefs extra-terrestres.

Quelques Astuces

- Veillez à ce que tous les objets à ramasser soient stockés à 100%.
- L'utilisation d'un joystick "Turbo" avec dispositif de tir rapide sera très utile.
- Avec ce type de joystick, vous pouvez démolir les extra-terrestres "Reproducteurs de boue" et ramasser de nombreux objets utiles très rapidement.
- Augmentez votre condition physique de 2 à 3 unités en entrant dans la maison à l'écart de votre route et en perçant un mur dans un couloir aveugle. Vous pourrez recevoir la quatrième unité de la maison familiale.
- Attention: Evitez les revolvers et les fouets en rouge.
- Il n'y a pas d'armes disponibles dans les couloirs en trois dimensions.
- Si vous avez perdu la forme, servez-vous du dispositif de continuité.
- Essayez de vous déplacer lentement dans les couloirs et gardez la trace de vos déplacements. Si vous quittez un immeuble par erreur, vous devez avoir une clé pour entrer à nouveau dans l'immeuble et trouver le chef extra-terrestre.

SUNSOFT

TM

WAARSCHUWING

Deze spelcassette is uiterst gevoelig. Bewaar hem niet bij te hoge of te lage temperaturen. Haal hem vooral niet uit elkaar.
Kom niet aan de electrische contacten. Houdt hem uit de buurt van water, anders beschadig je het spel.
Maak hem niet schoon met benzine, thinner, alcohol of andere vluchtige schoonmaakmiddelen.

BEDANKT dat je Sunsoft's "Fester's Quest" hebt gekozen.

Lees deze gebruiksaanwijzing goed door en bewaar hem zodat je later nog eens iets op kunt zoeken.

INHOUD

Het verhaal 30
Hoe speel je 31
De buitenwereld 32
Keuze scherm 33
Keuze scherm voorwerpen 34
Bediening Controller 36
Huizen 37
Gebouwen & vijandelijke bazen 38
Belangrijke vijanden 39
Spel Tips 40

HET VERHAAL

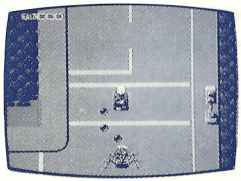
De familie Addams is niet raar, ze zijn juist heel slim. Vroeger waarschuwde Ma-Ma altijd al voor buitenaardse aanvallers. De andere leden van de familie dachten dat ze gek was, maar gelukkig heeft Ma-Ma ooit een keer met haar magische kristal een beschermende spreuk uitgesproken over het huis van de familie Addams.

Toen Oom Fester op een avond in een hemels bad zat, kwamen de buitenaardsen en straalden zij alle mensen uit de stad naar boven. Behalve de mensen in het huis van Addams – Dankzij Ma-Ma.

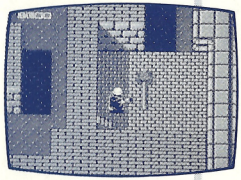
Terwijl Gomez op het huis past, gaat Fester op pad met zijn speciale geweer om de stadsmensen te redden uit de klauwen van de buitenaardse
UFO!

HOE SPEEL JE

Er zijn drie platte levels.

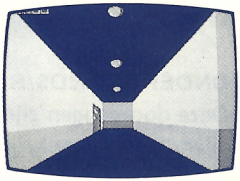


1. Buiten op straat



2. Ondergronds Riool

3. UFO Platform



Er is ook een 3-D hal-scherm

DE BUITENWERELD

Fester komt tijdens zijn tocht verschillende huizen en gebouwen tegen die hij binnen kan gaan om voorwerpen te veroveren. Onderweg komt hij ook verschillende vijanden tegen die hij moet verslaan. Sommige van deze vijanden veranderen in voorwerpen als je ze verslaat.

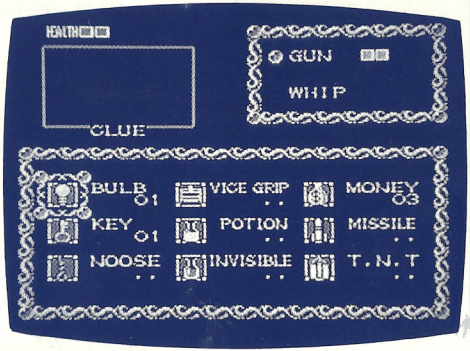
Om alle plaatsen van de buitenwereld te bereiken moet je gebruik maken van de ondergrondse gangen en riolen.

ONDERGRONDS/RIOLEN.

Deze doorgangen zijn nodig om andere gebieden te bereiken. Als je de vijanden verslaat krijg je handige voorwerpen.

KEUZE SCHERM

Er zijn drie belangrijke functies bij het keuze scherm:

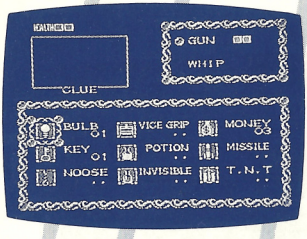


1. Kies de beschikbare voorwerpen.

2. Kies pistool of zweep en bekijk je kracht. Je krijgt de zweep van Morticia als je de eerste Baas verslagen hebt.

3. "Clue", de plaats waar de Meester Baas zich waarschijnlijk bevindt.

KEUZE SCHERM VOORWERPEN



"Clue": Totaal 5 stukken. Je krijgt iedere keer als je een Baas verslaat een stukje erbij.

Gun/Whip kracht: Maximum geweerkracht is 8, maximum zweepkracht is 4.
Om de zweep of het pistool te kiezen gebruik je SELECT of de B knop.

Bulb: Fester heeft deze lamp nodig om de ondergrondse doorgangen te verlichten.

Key: Heb je nodig om een gebouw binnen te gaan.

Money: Met 5 eenheden kun je een hot dog kopen om nieuwe kracht te krijgen.

Vice Grip: Als je door een vijandelijke mug gestoken wordt en traag wordt, maakt dit je weer snel.

TNT: Druk op B om deze tijdvertraagde bommen te gebruiken.

Potion: Je krijgt al je kracht weer terug.

Invisible drank: Je wordt hiermee een tijdje onzichtbaar.

Missile: Vernietigd meerdere vijanden tegelijk.

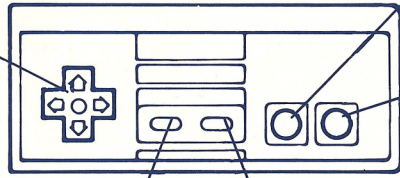
Noose: De fakkel verschijnt en alle vijanden op het scherm verdwijnen.

Andere voorwerpen:

Geweer: Blauwe geweren vergroten je vuurkracht, rode geweren verminderen die.

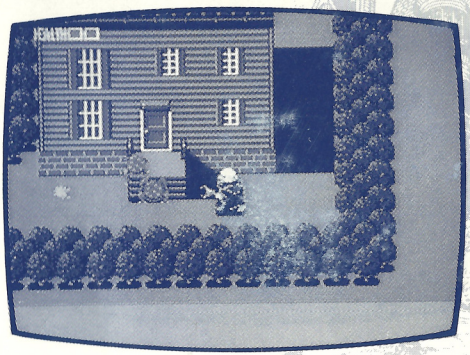
Zweep: Blauwe zwepen vergroten je kracht, rode zwepen verminderen je kracht.

BEDIENING CONTROLLER



HUIZEN

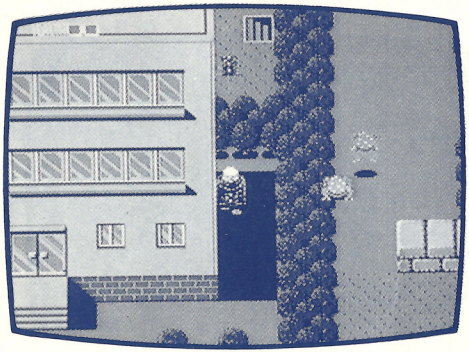
Je kunt 7 verschillende huizen bezoeken. In elk huis zit iemand van de familie Addams die je
een voorwerp geeft.



- Pugsly
- Wednesday
- Thing I
- Thing II
- Thing III
- Morticia
- Ma-Ma

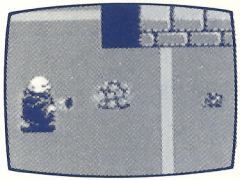
Alle voorwerpen worden volledig opnieuw geladen als je een vijandelijke Baas verslagen hebt.

GEBOUWEN & VIJANDELIJK BAZEN

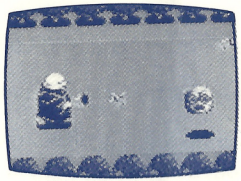


Je ziet 6 verschillende gebouwen tijdens je tocht. Je hebt een sleutel nodig om een gebouw binnen te gaan. In het gebouw is een groot gangenstelsel. Elk gebouw heeft een eigen vijandelijke baas, er is alleen 1 gebouw zonder baas. In dat gebouw is een geheimzinnig voorwerp achter een muur van een doodlopende gang dat je kracht met 2 eenheden vergroot.

BELANGRIJKE VIJANDEN

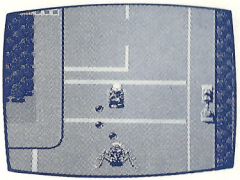


1. **Globule** – Pest Fester tijdens zijn tocht.



2. **Skeeter** – Dit buitenaardse wezen stuurt muggen naar Fester. Hij heeft een speciaal medicijn nodig om weer te herstellen.

3. **Slime replicators** – Deze slijmballen vermeerderen als je ze verslaat. Ontwijk ze dus altijd!

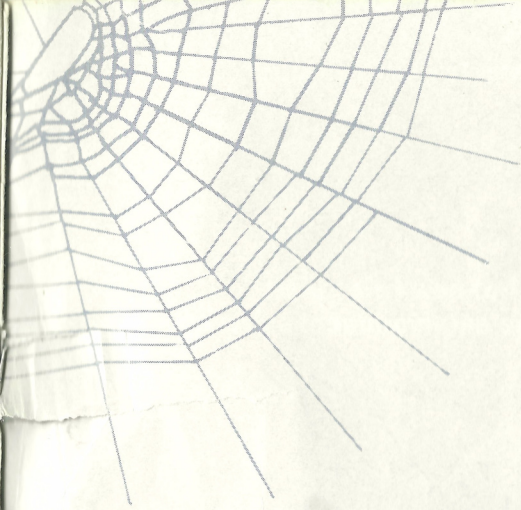


4. **Grote schorpioen** – Als hij verschijnt moet je je snel uit de voeten maken.

Vijandelijke bazen – Om deze te kunnen verslaan heb je de sterkste zweep nodig.

SPEL TIPS

- Houdt je veroverde voorwerpen altijd volledig opgeladen.
- Als je controller een "Turbo" heeft is dat erg handig.
- Met de repeteerknop op je controller kun je snel de "Slime replicators" vernietigen en de voorwerpen oppakken.
- Vergroot je kracht van 2 naar 3 door in een van het pad afstaand huis een muur van een doodlopende gang stuk te slaan. De vierde eenheid krijg je bij een huis van de familie.
- Onthoudt: Ontwijk alle rode geweren en zwepen!
- Je hebt geen wapens in het 3-D scherm.
- Als je verslagen bent, kun je doorgaan met "Continue".
- Loop langzaam door de gangen en onthoudt waar je bent. Als je het gebouw per ongeluk verlaat, heb je nog een sleutel nodig om weer binnen te komen.



00427

SUNSOFT™ for the Nintendo Entertainment System™

Characters for Fester's Quest™ licensed from Barbare Artists, Inc. Television rights licensed from Orion Television, Inc.

Watch for the hot new titles from the best name in home entertainment software.

SUNSOFT®
SUN ELECTRONICS CORPORATION
250. ASAHI. KOCHINO-CHO. KONAN-CITY. AICHI. 483. JAPAN.
PHONE: (0587) 55-2201
FAX: (0587) 55-3851

Sunsoft® is a registered trademark of SUN ELECTRONICS CORPORATION

Printed in Japan
Imprimé au Japon